

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah kegiatan membudayakan manusia/membuat orang berbudaya. Budaya adalah segala hasil pikiran, kemauan, perasaan dan karya manusia secara individu/kelompok untuk meningkatkan kehidupan manusia (Amos Neolaka, 2017, hal. 2). Kegiatan pendidikan memiliki banyak cakupan dan sangat berkaitan dengan perkembangan manusia, yaitu perkembangan jasmaniah dan rohaniah seperti perkembangan fisik, pikiran, perasaan, kemauan, kesehatan, keterampilan, sosial, hati nurani, dan kasih sayang.

Pengertian pendidikan menurut UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif, mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (RI, 2003, hal. Bab I Pasal 1). Berdasarkan pengertian menurut UU No. 20 Tahun 2003 diketahui bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengubah tingkah laku manusia melalui sebuah proses pembelajaran. Pendidikan dapat berlangsung sejak anak usia dini hingga dewasa. Namun, waktu krusial untuk memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak terjadi pada masa anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan salah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Kemendikbud, 2016).

Masa anak usia dini merupakan masa keemasan atau disebut dengan *golden age* dimana pada masa ini otak mengalami perkembangan yang cukup pesat. Oleh karena itu, pemberian stimulus dan perhatian terhadap perkembangan dapat membantu memaksimalkan proses pertumbuhan dan perkembangan anak.

Pendidikan memerlukan landasan kerja untuk memberikan arah bagi programnya. Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang sadar akan adanya tujuan. Maka tujuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dikatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah sebagai upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan melalui sebuah rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (RI, 2003).

PAUD juga bertujuan membangun landasan bagi berkembangnya potensi anak agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif. Menurut Permendikbud nomor 37 tahun 2014 dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang ditujukan pada anak untuk merangsang dan memaksimalkan aspek-aspek perkembangan yang harus dikembangkan oleh pendidik PAUD (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018). Aspek-aspek perkembangan tersebut diantaranya adalah aspek agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan seni.

Salah satu aspek yang dikembangkan adalah aspek perkembangan sosial emosional. Kehidupan sosial anak berkembang dengan cara yang relatif dapat di prediksi. Perkembangan sosial selama 2 tahun pertama meliputi perkembangan tanda-tanda sosial antara teman sebaya, gaya sosial pada masa *toddler* berhubungan dengan sejarah kelekatan (Susianty, Amelia, & Khusniyati, 2018, hal. 10).

Pemberian stimulus aspek perkembangan sosial emosional merupakan tugas dari pendidik di lembaga PAUD. Memberikan stimulus sosial emosional pada anak merupakan bagian dari usaha mencerdaskan bangsa. Metode stimulasi ini merupakan bagian dari strategi pembelajaran untuk mengoptimalkan perkembangan anak (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018).

Dalam pasal 10 ayat 6 Permendikbud No. 137 tahun 2014 tentang standar nasional PAUD disebutkan bahwa sosial emosional meliputi kesadaran diri, rasa tanggung jawab, dan perilaku proporsional. Standar tingkat pencapaian

perkembangan anak usia dini adalah mampu berinteraksi dan mulai mematuhi aturan, dapat mengendalikan emosi, menunjukkan percaya diri, serta dapat menjaga diri. STPPA tersebut tertuang dalam kompetensi dasar dan indikator diantaranya adalah dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa, dapat menunjukkan rasa percaya diri, dapat menunjukkan sikap kemandirian, dapat menunjukkan emosi yang wajar, terbiasa menunjukkan sikap kedisiplinan dan mentaati aturan, dapat bertanggung jawab, dan terbiasa menjaga lingkungan (P, S, & Delrefi, 2017).

Kemandirian merupakan salah satu ciri dalam perkembangan psikologis anak usia pra sekolah yang ditandai dengan munculnya keinginan anak untuk mengurus dirinya sendiri atau mandiri. Kemandirian merupakan salah satu kebiasaan positif yang harus dimiliki oleh setiap orang. Kemandirian juga merupakan salah satu komponen pembentuk *social life skill* yaitu kemampuan dasar yang harus dimiliki anak agar mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya (P, S, & Delrefi, 2017).

Menurut Erikson, masa kritis perkembangan kemandirian berlangsung pada usia 2-3 tahun (Rakhma, 2017, hal. 29). Kemandirian anak usia dini dalam melakukan aktivitas sederhana sehari-hari diantaranya seperti makan tanpa bantuan disuapi, memakai baju sendiri, merapikan alat bermain, dan berani tampil di depan semua orang. Bila pada usia tersebut kebutuhan anak untuk mengembangkan kemandirian tidak terpenuhi, dapat menyebabkan terhambatnya perkembangan kemandirian yang maksimal. Artinya, anak akan terus bergantung kepada orang lain saat remaja bahkan dewasa kelak.

Hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di RA Mubarakah Firrizqi Baregbeg Ciamis menunjukkan bahwa kemandirian anak usia dini masih berada dalam kategori rendah. Pada saat kegiatan, terlihat anak yang masih memerlukan bantuan orang lain dalam melakukan aktivitasnya sehari-hari, kurangnya keberanian tampil di depan orang lain, kurang percaya diri, dan saat kegiatan berwudhu masih harus dibantu. Melihat kejadian tersebut diperlukan cara untuk memberikan stimulus agar anak mampu menanamkan kemandirian sesuai dengan tahapan usia. Apalagi dengan keadaan ditahun ini yang mengharuskan semua

peserta didik untuk belajar dirumah atau pembelajaran jarak jauh dikarenakan adanya pandemi covid-19. Semua pembelajaran dilaksanakan dirumah dengan berbagai metode yang diberikan termasuk menggunakan media pembelajaran audio visual.

Oleh karena itu guru dapat memilih berbagai metode dan media yang berkaitan dengan kemandirian. Salah satu media pembelajaran yaitu film animasi, dalam penelitian ini yang digunakan film animasi “Nussa dan Rara”.

Berdasarkan latar belakang yang ada maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Aktivitas Anak pada Penggunaan Media Film Animasi “Nussa dan Rara” Hubungannya dengan Kemandirian Anak Usia Dini (Penelitian di RA Mubarakah Firrizqi Baregbeg Ciamis Tahun Ajaran 2019/2020)”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana aktivitas anak pada penggunaan media film animasi “Nussa dan Rara” di RA Mubarakah Firrizqi Baregbeg Ciamis?
2. Bagaimana kemandirian anak usia dini di RA Mubarakah Firrizqi Baregbeg Ciamis?
3. Bagaimana hubungan antara aktivitas anak pada penggunaan media film animasi “Nussa dan Rara” dengan kemandirian anak usia dini di RA Mubarakah Firrizqi Baregbeg Ciamis?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang akan dilakukan adalah untuk mengetahui :

1. Aktivitas anak pada penggunaan media film animasi “Nussa dan Rara” di RA Mubarakah Firrizqi Baregbeg Ciamis.
2. Kemandirian anak usia dini di RA Mubarakah Firrizqi Baregbeg Ciamis.

3. Hubungan antara aktivitas anak pada penggunaan media film animasi “Nussa dan Rara” dengan kemandirian anak usia dini di RA Mubarakah Firrizqi Baregbeg Ciamis.

#### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, penelitian ini dapat menambah wawasan dan pemahaman ilmu pengetahuan di bidang Pendidikan Anak Usia Dini terutama mengenai pembentukan perilaku anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil keputusan dalam menentukan kurikulum tingkat satuan pendidikan dan rencana pembelajaran sehingga tujuan penanaman dan pengembangan perilaku anak dapat tercapai.

- b. Bagi Guru

- 1) Sebagai masukan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi anak usia dini dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan berbagai aspek yang ada di dalam dirinya.
    - 2) Sebagai tambahan informasi cara pelayanan pendidikan anak usia dini.
    - 3) Membantu guru dalam pemberian stimulus bagi pembentukan perilaku dalam lingkungan belajar anak.
    - 4) Membantu guru dalam merencanakan strategi pembelajaran yang tepat bagi anak usia dini.

- c. Bagi Peserta Didik

Supaya anak dapat meningkatkan penanaman dan perkembangan perilaku terutama perilaku mandiri agar anak dapat berinteraksi secara baik dengan keluarga, teman, dan orang-orang disekitarnya.

- d. Bagi Penulis

- 1) Menambah wawasan dan kemampuan berpikir mengenai penerapan teori yang telah dipelajari dari mata kuliah yang telah diterima.

- 2) Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai sarana untuk menyusun strategi pembelajaran pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini.

#### **E. Kerangka Berpikir**

Aktivitas adalah suatu proses kegiatan yang diikuti dengan terjadinya perubahan tingkah laku sebagai hasil dari lingkungan. Menurut Rohani belajar yang berhasil mesti melalui berbagai macam aktivitas, baik fisik maupun psikis. (Rijal, 2016).

Aktivitas terdiri dari dua macam, yaitu aktivitas fisik dan aktivitas psikis. Aktivitas fisik adalah semua pergerakan tubuh yang dihasilkan oleh pergerakan otot-otot skeletal dan menghasilkan pengeluaran energi. Aktivitas fisik adalah peserta didik giat aktif dengan anggota badan. Namun, tidak semua aktivitas fisik berupa olahraga tetapi kegiatan rutin yang sering dilakukan seperti bekerja juga merupakan aktivitas yang melibatkan anggota tubuh, yang termasuk kedalam aktivitas fisik diantaranya adalah bermain, bekerja, membaca, mendengarkan, menulis, meragakan, dan mengukur (Waluyo, 2019, hal. 130)

Diri manusia tidak terbatas hanya pada aktivitas fisik, tetapi meliputi aktivitas psikis seperti aktivitas mental. Aktivitas psikis manusia dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu yang diinginkan manusia dan diwujudkan dalam perilaku manusia (Sanjaya, 2008, hal. 225).

Jenis aktivitas psikis diantaranya gejala kognisi yang berarti memahami, memerhatikan, mengamati, tanggapan, imajinasi dan ingatan untuk mencari tahu kebenaran dari suatu hal yang ingin diketahui. Ada juga gejala emosi yaitu ketika seseorang melihat sesuatu maka ia akan merasakan sesuatu tersebut, contohnya ketika seorang manusia melihat tayangan televisi mengenai bencana banjir bandang, lalu orang tersebut mengeluarkan airmata sebagai wujud empati yang disebut gejala emosi. Gejala lainnya adalah gejala konasi yang disebut juga dengan kemauan, hasrat manusia untuk mencapai tujuan tertentu. Gejala konasi ada yang berlangsung diluar kesadaran, seperti refleks, automatisme, insting dan dorongan. Gejala terakhir adalah gejala campuran yang terdiri dari perhatian, kelelahan, sugesti. Ketika perbuatan mampu menggerakkan pikiran maka disebut dengan

sugesti (Sofia, 2010). Contoh aktivitas psikis ialah mengingat kembali isi materi pembelajaran, menggunakan ilmu untuk memecahkan masalah, menyimpulkan hasil eksperimen.

Aktivitas psikis dan fisik manusia mempunyai hubungan saling keterkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Aktivitas fisik dengan menggunakan anggota badan berupa mendengarkan, mengamati, menyelidiki, mengingat, menonton, dan sebagainya. Sedangkan aktivitas psikis adalah jiwanya, seperti berpikir, mengingat, dan lain-lain (Sari, 2018, hal. 5). Salah satunya melalui media tontonan atau media film. Media film termasuk kedalam aktivitas fisik dan psikis dimana peserta didik mengamati, menonton, mendengarkan, berpikir dan mengingat apa yang dilihatnya. Media film merupakan media yang melibatkan audio serta visual. Film adalah serangkaian gambar yang diproyeksikan ke layar pada kecepatan tertentu sehingga menjadikan urutan tingkatan yang berjalan terus sehingga menggambarkan pergerakan yang nampak normal (Wulandari, 2016).

Media ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Manfaat dari media pembelajaran sendiri adalah sebagai berikut :

1. Media dapat meningkatkan serta mengarahkan perhatian peserta didik sehingga menimbulkan motivasi belajar, dan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan pendidik.
  2. Media dapat memperjelas penyajian pesan (materi pelajaran) sehingga peserta didik lebih lancar untuk memahami materi pembelajaran.
  3. Media dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa di lingkungan.
  4. Media pengajaran akan mengatasi keterbatasan panca indera, gerak dan waktu.
- (A. Arsyad, 2018, hal. 29)

Media film dapat digunakan sebagai alat mencapai strategi pembelajaran anak usia dini. Dari tayangan film tersebut terdapat contoh pembelajaran yang dapat diaplikasikan kedalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya adalah kemandirian. Media film juga dapat dijadikan alat dalam menanamkan kemandirian anak usia dini.



Ada banyak jenis media film salah satunya adalah media film animasi. Film animasi merupakan proses pembentukan gerak dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan efek-efek dan filter, gerakan transisi, suara-suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut. Secara umum, film animasi diartikan sebagai gambar-gambar yang muncul dan bergerak (Susanto, 2016, hal. 333)

Film animasi yang akan digunakan adalah film animasi yang diciptakan oleh Mario Irwinsyah dan besutan studio animasi *The Little Giantz* yang muncul pertama kali pada November 2018 bersumber dari *channel youtube @nussaofficial*. Animasi ini memiliki pesan moral dan nilai edukasi yang tinggi. Nussa dan Rara adalah kakak beradik yang selalu saling mengingatkan dalam kebaikan dan mengenalkan sekaligus mengedukasi anak agar anak meniru karakter yang ditontonkan dalam film animasi tersebut. Selain itu, disetiap episodenya terdapat berbagai kandungan ajaran agama Islam, pengenalan berperilaku baik dan mandiri sehingga tidak menyusahkan oranglain. Oleh karena itu, film animasi ini sebagai media pembentuk dan pengembangan kemandirian anak usia dini.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), mandiri berarti dalam keadaan dapat berdiri sendiri, tidak bergantung kepada orang lain (Rakhma, 2017, hal. 29). Mandiri yang sering dilakukan dalam aktivitas sehari-hari adalah makan sendiri, mandi sendiri, memakai dan melepaskan pakaian sendiri, memakai dan membuka sepatu sendiri, dan masih banyak lagi. Namun bila melihat lebih jauh, kemandirian berkaitan erat dengan kemampuan menyelesaikan masalah yaitu mengambil inisiatif, mengatasi masalah sehari-hari, serta ingin melakukan sesuatu tanpa bantuan dari orang lain. Maka kemandirian akan berdampak positif bagi anak usia dini.

Perkembangan kemandirian pada anak dapat terhambat karena orang tua yang bersikap terlalu cemas, terlalu melindungi, terlalu membantu apa yang seharusnya dikerjakan anak. Kesempatan untuk belajar mandiri dapat diberikan orangtua dengan memberikan kebebasan dan kepercayaan untuk anak melakukannya sendiri tanpa bantuan orang lain. Namun, orangtua tetap mengawasi dan mengarahkan anak serta memberi contoh teladan mengenai kemandirian sehingga anak tetap pada jalannya dan tidak berada pada kondisi yang



membahayakan keselamatannya. Penanaman kemandirian pada anak akan menjadi pondasi awal untuk anak dapat berkembang dengan optimal.

Menurut Susanto yang dikutip oleh Rita (Rita, 2014, hal. 20) ciri-ciri kemandirian anak usia dini adalah sebagai berikut :

1. Memiliki kepercayaan terhadap diri sendiri. Berani untuk melakukan sesuatu dan menentukan pilihan sesuai kehendak hatinya masing-masing serta mempertanggungjawabkan terhadap resiko pilihannya.
2. Mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan. Lingkungan masyarakat maupun lingkungan sekolah merupakan sebuah lingkungan baru bagi anak usia dini. Contoh nyatanya anak yang baru memasuki TK kebanyakan ditunggu oleh orang tuanya ketika sedang belajar dikelas. Bagi anak yang mandiri, dia akan cepat menyesuaikan diri dengan lingkungan yang baru dan dapat berinteraksi dengan orang lain, sehingga tidak lagi ditunggu oleh orang tuanya saat sedang belajar.
3. Tidak bergantung pada orang lain. Anak yang mandiri selalu ingin mencoba segala sesuatu sendiri tanpa bantuan orang lain.

Menurut Harrison & Hummell yang dikutip kembali oleh Susanto menyatakan bahwa film animasi mampu memperkaya pengalaman dan kompetensi anak pada pembelajaran. Sedangkan menurut Gagne yang dikutip kembali oleh Susanto menyatakan bahwa film animasi memenuhi kriteria sebagai media yang dapat membantu memotivasi peserta didik untuk belajar hingga sampai ketahap *reinforcement* yakni terjadinya umpan balik yang maksimal setelah anak menonton film animasi (Susanto, 2016, hal. 333).

Dari umpan balik tersebut anak dapat mengimplementasikan apa yang dilihat kedalam perilakunya terutama kemandirian. Karena pada dasarnya anak akan meniru apa yang dilihatnya. Untuk mengembangkan aspek sosial emosional anak usia dini melalui pembelajaran dengan melihat tayangan film animasi dilakukan dengan cara memilih tayangan yang cocok dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Melalui film animasi “Nussa dan Rara” terdapat beberapa perilaku yang sesuai dengan aspek perkembangan sosial emosional yaitu kemandirian. Hal ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk menanamkan dan mengembangkan

kemandirian anak. Maka melalui aktivitas menonton terdapat hubungannya dengan kemandirian dengan meniru dan mengaplikasikannya kedalam kehidupan sehari-hari.

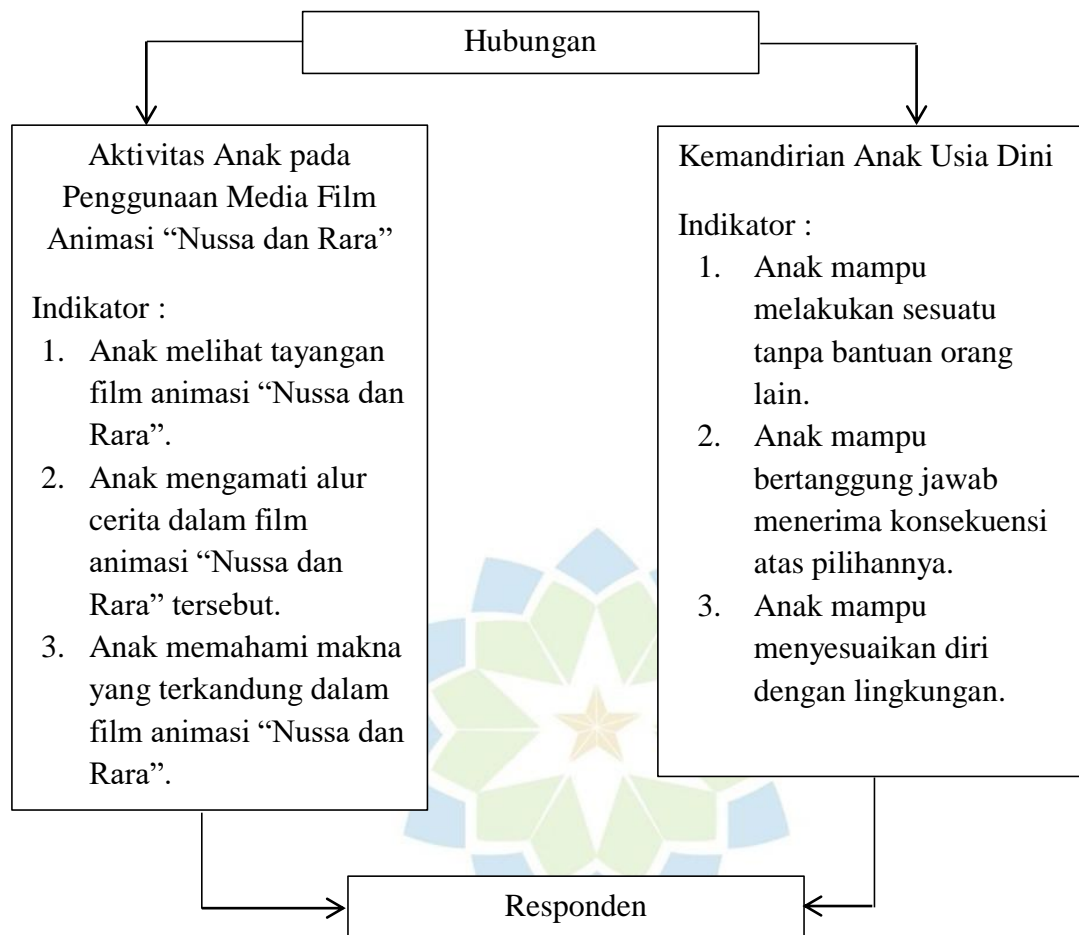
Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui apakah terdapat hubungan antara penggunaan media film animasi “Nussa dan Rara” dengan kemandirian anak usia dini. Maka peneliti melakukan penelitian lapangan untuk menganalisisnya. Dalam film animasi tersebut, penulis mengambil beberapa episode tentang kebermaknaan kehidupan sehari-hari dan nilai-nilai kemandirian.

Dari kerangka pemikiran ini, peneliti mendapatkan indikator dari variabel X dan variabel Y dan dituangkan dalam bentuk bagan. Untuk indikator variabel X diantaranya adalah :

1. Anak melihat tayangan film animasi “Nussa dan Rara”.
2. Anak mengamati makna alur cerita dalam film animasi “Nussa dan Rara”.
3. Anak memahami makna yang terkandung dalam film animasi “Nussa dan Rara”. (Sari, 2018, hal. 5)

Sedangkan untuk indikator variabel Y, diantaranya adalah:

1. Anak mampu melakukan sesuatu tanpa bantuan orang lain.
2. Anak mampu bertanggung jawab menerima konsekuensi atas pilihannya.
3. Anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan. (Rita, 2014, hal. 20)



**Gambar 1.1**  
**Kerangka Berpikir**

## F. Hipotesis

Hipotesis menurut maknanya adalah dalam suatu penelitian yaitu jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian (Wulandari, 2016, hal. 6). Maka hipotesis yang penulis ungkapkan sehubungan dengan penelitian ini adalah :

$H_a$  : Adanya hubungan kemandirian anak usia dini melalui tontonan media film animasi “Nussa dan Rara” di RA Mubarakah Firrizqi Baregbeg Ciamis Tahun Ajaran 2019/2020.

$H_0$  : Tidak adanya hubungan kemandirian anak usia dini melalui tontonan media film animasi “Nussa dan Rara” di RA Mubarokah Firrizqi Baregbeg Ciamis Tahun Ajaran 2019/2020.

#### **G. Hasil Penelitian Terdahulu**

Penelitian ini mengenai aktivitas anak pada penggunaan media film animasi “Nussa dan Rara” hubungannya dengan kemandirian anak usia dini di RA Mubarokah Firrizqi Baregbeg Ciamis Tahun Ajaran 2019/2020. Berdasarkan eksplorasi penulis, ditemukan beberapa tulisan yang berkaitan dengan penelitian ini, diantaranya :

1. Aisyah Turrofi'ah. 2017. *Hubungan Metode Bermain Peran dengan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Al-Hidayah Suka Maju Tanggamus Tahun Pelajaran 2016/2017*. Lampung: UIN Raden Intan Lampung

Aisyah Turrofi'ah merupakan mahasiswa UIN Raden Intan Lampung dengan judul penelitian Hubungan Metode Bermain Peran dengan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Al-Hidayah Suka Maju Tanggamus Tahun Pelajaran 2016/2017. Pada penelitiannya memiliki tujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan metode bermain peran dengan kecerdasan interpersonal anak usia dini di taman kanak-kanak al-hidayah suka maju tanggamus tahun pelajaran 2016/2017. Dengan fokus penelitian mengarah pada tingkat hubungan metode bermain peran dengan kecerdasan interpersonal anak dan mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan kurang berkembangnya kecerdasan interpersonal di TK Al-hidayah. Metode penelitian menggunakan penelitian lapangan dan menggunakan desain penelitian deskriptif. *Setting* penelitian ini dilaksanakan di TK Al-hidayah Suka Maju Tanggamus yang berjumlah 29 orang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal anak terbukti memiliki hubungan di TK Al-hidayah Suka Maju Tanggamus. Dari penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan peneliti. Persamaannya adalah tujuan yang sama-sama mencari

ada atau tidak adanya hubungan dengan metode yang digunakan, sedangkan perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan oleh saudari Aisyah Turrofi'ah dengan menggunakan metode bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal sedangkan peneliti mencari hubungan film animasi dengan kemandirian anak usia dini.

2. Astri Artanti. 2013. *Hubungan Interaksi Ibu-Anak dan Kedisiplinan di Taman Kanak-kanak Kelurahan Mungkid, Mungkid, Magelang*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

Penelitian yang dilakukan oleh Astri Artanti ini memiliki judul Hubungan Interaksi Ibu-Anak dan Kedisiplinan di Taman Kanak-kanak Kelurahan Mungkid, Mungkid, Magelang. Dengan tujuan penelitian untuk mengetahui sejauh mana hubungan interaksi ibu dan anak dapat mempengaruhi kedisiplinan di Taman Kanak-kanak Kelurahan Mungkid, Mungkid, Magelang. Dan fokus penelitian pada kedisiplinan yang ditinjau dari ibu dan anak pada kelompok A di TK Kelurahan Mungkid, Mungkid, Magelang. Metode penelitian yang digunakan menggunakan metode kuantitatif korelasional dengan *setting* penelitian pada kelompok A di empat TK yaitu TK PGRI Mungkid I, TK PGRI Mungkid II, BA Aisyiyah Sirojuddin Mungkid I, BA Aisyiyah Sirojuddin Mungkid II.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan positif yang signifikan antara interaksi ibu-anak dengan kedisiplinan di Taman Kanak-kanak Kelurahan Mungkid, Mungkid, Magelang. Terdapat persamaan dan perbedaan dengan peneliti. Persamaannya adalah memiliki tujuan yang sama tentang mencari sebuah hubungan dari kedua variabel. Dan perbedaannya terletak pada fokus penelitian yang digunakan jika saudara Astri Artanti mencari hubungan antara interaksi ibu-anak dengan kedisiplinan berbeda dengan peneliti yang mencari hubungan antara media film animasi dengan kemandirian anak usia dini.

3. Heronita Permatasari A. 2013. *Hubungan Perhatian Orang Tua dengan Perkembangan Nilai-nilai Agama dan Moral Anak Kelompok B di 5 PAUD di*

*wilayah Desa Wonorejo-Gondangrejo-Karanganyar Tahun 2013.* Surakarta:  
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Heronita Permatasari A melakukan penelitian dengan judul Hubungan Perhatian Orang Tua dengan Perkembangan Nilai-nilai Agama dan Moral Anak Kelompok B di 5 PAUD di wilayah Desa Wonorejo-Gondangrejo-Karanganyar Tahun 2013. Tujuan penelitiannya adalah untuk mengetahui hubungan perhatian orang tua dengan perkembangan nilai-nilai agama dan moral anak. Menggunakan metode penelitian kuantitatif korelasional dengan fokus penelitian untuk mengetahui tingkat hubungan antara perhatian orang tua dengan perkembangan nilai-nilai agama dan moral anak. Dan *setting* penelitian dilaksanakan di lima PAUD wilayah Desa Wonorejo Kecamatan Gondangrejo Kabupaten Karanganyar yaitu PAUD Rumah Bunda, PAUD Harapan Umat, TK Islam Assalam, TK Bakti VII, dan TK Putra Utama.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Heronita Permatasari A ini menyatakan bahwa terdapat hubungan antara perhatian orang tua dengan perkembangan nilai-nilai agama dan moral anak di 5 PAUD di wilayah Desa Wonorejo-Gondangrejo-Karanganyar Tahun Ajaran 2012/2013. Dalam penelitian ini pula terdapat persamaan dan perbedaan penelitian. Persamaannya adalah menggunakan metode penelitian yang sama yaitu kuantitatif korelasional, sedangkan perbedaannya adalah penelitian Heronita ini dilakukan untuk mengetahui hubungan antara perhatian orang tua dengan perkembangan nilai-nilai agama dan moral anak sedangkan peneliti untuk mencari apakah aktivitas anak pada penggunaan media film animasi “Nussa dan Rara” terdapat hubungannya dengan kemandirian anak usia dini.